

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbahasa terdapat empat aspek, yaitu membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara menurut Tarigan (dalam Rumidjan dkk, 2017). Berdasarkan empat aspek tersebut, membaca merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap manusia. Somadayo (2011) mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti yang terkandung dalam bahasa tulis.

Seseorang yang suka membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan sehingga mampu menjawab tantangan di masa depan (Rahim, 2008). Membaca merupakan dasar utama dalam belajar, dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan. Menurut Lerner (dalam Mulyono, 2009) kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai bidang studi. Jika siswa sekolah dasar tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bidang studi pada kelas selanjutnya.

Keterampilan membaca yang diajarkan pada tingkat dasar yaitu keterampilan membaca permulaan. Menurut Abidin (2010) pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki kemampuan membaca sesungguhnya tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh kemampuan membaca. Membaca pada tingkat permulaan merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis dan siswa dituntut untuk menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa (Zubaidah, 2013).

Tahap awal kegiatan belajar membaca permulaan siswa dikenalkan bentuk huruf abjad, pelafalan huruf yang benar. Setelah diperkenalkan dengan huruf dan

pelafalannya, siswa diperkenalkan dengan mengeja suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat pendek (Dalman, 2014). Selain mengeja dan membaca, membaca permulaan juga melatih siswa untuk menyuarakan lambang tulisan dengan tepat, lafal yang baik dan juga intonasi yang benar.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat Magang, peneliti menemukan siswa kelas rendah yang belum mampu membaca. Dengan demikian peneliti mewawancarai salah seorang wali siswa, alasan anak belum mampu membaca karena kurangnya minat anak pada pembelajaran yang monoton dan lebih menyukai bermain, salah satunya bermain *gadget*.

Media yang digunakan siswa untuk mengajari anaknya membaca yaitu buku. Media buku memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari media bergambar yaitu: 1) bersifat konkret, 2) harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan, 3) mengatasi batasan waktu dan ruang. Ada pula kelemahan dari media bergambar, yaitu: 1) hanya menekankan persepsi indera penglihatan, 2) benda terlalu kompleks kurang efektif dalam pembelajaran, 3) Ukuran yang terbatas untuk kelompok besar (Sadiman, 2008).

Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Keluhan dari orangtua yang menyatakan bahwa anak lebih tertarik dengan *gadget* membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK. Beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis TIK yaitu dapat memberikan pengalaman yang menarik dan dapat memperbaiki tingkat pemahaman siswa (Munir, 2008).

Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2010). Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari gambar, suara dan teks yang mampu memberikan stimulus pada peserta didik. Menurut Darmawan (2012) pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi dengan ketertarikan pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, suara, gambar, video dan animasi.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. *Smart reading quiz* merupakan pengembangan multimedia yang berisi materi tentang mengenal dan huruf dan suku kata. Selain itu, media ini terdapat latihan atau kuis yang disajikan dalam bentuk permainan untuk menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian terdahulu merupakan referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Salah satunya yaitu jurnal yang ditulis oleh Hanif Nurul Arifah dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Disleksia Kelas III SDN Bangunrejo II Yogyakarta”. Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media interaktif keterampilan membaca permulaan. Hal yang membedakan adalah peneliti terdahulu fokus kepada siswa disleksia sedangkan pada penelitian sekarang untuk siswa reguler kelas rendah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dibahas pada tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *smart reading quiz* berbasis multimedia pada keterampilan membaca permulaan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap pengembangan media *smart reading quiz* berbasis multimedia pada keterampilan membaca permulaan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *smart reading quiz* berbasis multimedia pada keterampilan membaca permulaan
2. Mengetahui respons siswa terhadap pengembangan *smart reading quiz* berbasis multimedia pada keterampilan membaca permulaan

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Multimedia ini didesain agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pada multimedia ini berisi :

1. Media digunakan secara individu
2. Pengenalan huruf dan suku kata
3. Contoh pelafalan suku kata yang benar
4. Latihan soal menggunakan audio dan gambar
5. Permainan menyusun suku kata menjadi kata

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Seperti yang diketahui bahwa membaca merupakan hal penting yang perlu dikuasai. Melalui membaca, seseorang dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Membaca merupakan keterampilan berbahasa dengan cara melisankan suatu teks atau bahasa tulis dengan tujuan memperoleh informasi atau memahami makna tulisan.

Pada sekolah dasar kelas rendah keterampilan membaca yang diajarkan adalah keterampilan membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan mengajarkan tentang pengenalan huruf, suku kata, kata dan kalimat. Keterampilan membaca permulaan juga bertujuan untuk melatih siswa untuk menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar sebagai dasar mempelajari membaca tingkat lanjut.

Pentingnya keterampilan membaca ini yang membuat peneliti ingin membuat pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan:

1. Sekolah memiliki fasilitas laboratorium komputer atau di rumah memiliki laptop atau komputer
2. Media pembelajaran berfokus pada keterampilan membaca permulaan
3. Dalam penggunaan media perlu adanya dampingan dari guru/orang tua
4. Media digunakan secara individu

Keterbatasan yang terdapat pada pengembangan media interaktif ini:

1. Media ini hanya dapat diakses menggunakan komputer atau laptop
2. Media ini membutuhkan *speaker* karena media bersifat audio visual

G. Definisi Operasional

1. *Smart Reading Quiz* merupakan media interaktif yang di dalamnya terdapat penggabungan tampilan kata, suara, gambar dan animasi. Media ini berisi pengenalan huruf, suku kata dan kata serta terdapat latihan atau kuis dalam bentuk permainan untuk menarik perhatian siswa.
2. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti animasi, teks, suara dan video yang dapat menyampaikan informasi.
3. Membaca permulaan adalah keterampilan membaca pada tingkat dasar di mana siswa mampu melafalkan lambang menjadi bunyi yang bermakna

